namcot®

三国志（さんごくし）II 覇王（はおう）の大陸（たいりく）

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

© 1988 1992 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

このたびはナムコット・ゲームカセット「三国志II 覇王の大陸」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のON・OFFは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- データが壊れる場合がありますので、ゲーム中のリセットはなるべくしないで下さい。また、リセットボタンを押しながら、電源を切らないで下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約2年間持続します。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

三国志 II
覇王の大陸
――機は熟した
群雄割拠の中国に
英雄たちが立ち上がる
天下を統べるのは
果たして誰だ?!

風之章：総論

1 ものがたり……………………………6P

2 ゲームの遊び方……………………………8P

君主と太守／中国マップと国／戦略とは?
／命令書／戦争／まとめ／ルール

3 ゲームの始め方……………………………12P

メニュー／レベル／君主

林之章：戦略篇

1 戦略モード／操作法……………………………14P

2 戦略モード／武将データ……………………………16P

体力／知力／武力／人徳／忠誠度／経験値
／レベル／軍の属性／兵数／武器と防具

3 戦略モード／国のデータ……………………………18P

統治度／金／米／土地／産業／人口／防災
／武将／兵士

4 戦略モード／コマンド……………………………20P

入力のしかた／■城（国造り／情報集め
／策略／武将の移動／防災／記録する）
■軍隊（出陣／偵察／徴兵／任命）
■倉（物資を運ぶ／与える）
■町（武器屋／学問所／病院／商店）

5 イベント……………………………28P

税金の徴収／洪水／日照り／米の収穫

火之章：戦争篇

1 戦争のルールと進め方……30P

ルール／戦術モード／戦闘モード
／一騎討ちモード／まとめ

2 戦術モード／操作法……32P

3 戦術モード／地形……34P

平地／林／山／川／砂地／城／村

4 戦術モード／コマンド……36P

移動／攻撃／計略／待機／退却

5 戦闘モード／操作法……38P

6 戦闘モード／駒の種類……40P

駒の種類（歩兵／弓隊／騎馬／武将）／陣形

7 戦闘モード／コマンド……42P

前進／後退／待機／包囲／戦術

8 一騎討ちモード……44P

操作法／コマンド（牽制／攻撃／戦術
／捨て身の攻撃／退却／降参／データ）

9 武将のレベルアップ……46P

10 戦争が終わると……48P

次ページへ続きます➡

➡前ページからの続きです

山之章：資料篇

1 戦略アドバイス……50P

国力の充実／災害の防止／人材の発掘／武将の育成／軍備の強化

2 君主別攻略ガイド……54P

劉備／孫策／馬騰／董卓／曹操／袁紹／劉璋

3 操作一覧表……62P

戦略モードの操作法／戦略モードのコマンド／戦術モードの操作法／戦術モードのコマンド／移動の消費機動力／計略一覧／戦闘モードの操作法／戦闘モードのコマンド／戦術一覧／レベルと武力による部隊編成一覧／一騎討ちモードのコマンド

三国志マップ……68P

風之章
かぜのしょう

総論

シミュレーションゲームはプレイの自由度が高いため、つい目先のことにとらわれて失敗しがちです。大切なのはゲームの目的にそった大局観をもち、プレイを進めることでしょう。

そこでまず「風之章」では、ゲームのシステム全般について説明します。プレイ全体の流れや始め方、そして背景となる物語などを知っておいてください。

1 ものがたり

西暦 180 年代の半ば、長きにわたって繁栄を続けてきた後漢王朝にも暗い影が漂い始めていた。

長い栄光の日々は決してよいことばかりではない。甘んじることなく、いっそうの精進に努めればよいが、ときの役人たちは違った。賄賂がはばをきかし、政治は私腹をこやす場と化していた。役人間にも派閥が生まれ、権力を手中に収めんがため、様々な画策が水面下でなされていた。

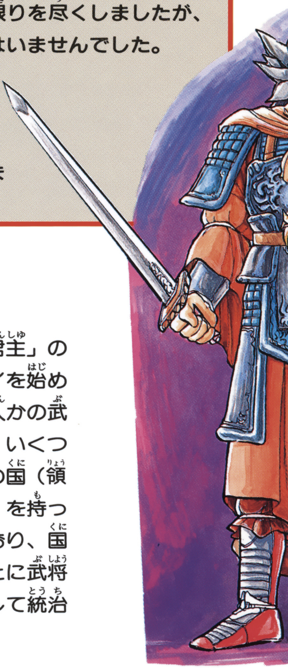
当然、政治は荒れた。悪いことに飢饉が重なり、民衆の不満は高まる一方であった。そこへ現れたのが黄巾族である。世直しを唱えてはいたが、彼らもまた私利私欲に走る暴徒の一群であった。

朝廷は反乱を鎮めるため、地方の武将に討伐を命じる。また、それ以外にも民衆を救うべく立ち上がった義勇の士もいた。義兄弟の契りをかわした劉備、関羽、張飛の３人である。

彼らの活躍で反乱制圧には成功するが、いったん点けられた戦乱の火種を消し去ることはもはやできなかった。朝廷の腐敗、衰弱を見て取った地方の武将たちをも巻き込み、権力争いがついに表面化する。

かくして中国は未曾有の戦国時代へと突入した。
——後に「三国志」として語り継がれることになる、あの時代である。

● 「三国志」は後漢末期から魏・蜀・呉の三国鼎立に至る戦乱の中国を描いた物語。あまたの武将が中国統一に力の限りを尽くしましたが、遂にそれを達成した者はいませんでした。
　皆さんは彼らに代わり、その中国統一という大いなる夢を実現させなくてはなりません。



■ゲームの進め方

1 君主と太守

　プレイヤーは7人の「君主」の中から1人を選んでプレイを始めます。君主はそれぞれ何人かの武将、いくつかの国(領地)を持っており、国ごとに武将の1人を「太守」に任命して統治させています。

2 中国マップと国

プレイは通常「戦略モード」で進められます。戦略モードでは、中国マップで全30カ国の位置が表示され、君主別に色分けされています。中には誰の支配下にもない空白地もあります。

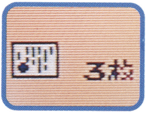
3 戦略とは？

戦略モードでは、国を選び、武将にコマンドを実行させる形でプレイを進めます。以下、これを「戦略」と呼びます。

戦略には国を開発したり、軍備を整えたりと実に様々なコマンドがあり、これらを上手く使い分けて中国統一へ向けての準備を進めていきます。

■ゲームの遊び方(2)

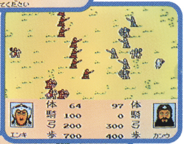
4 命令書



コマンドは画面左下に表示される「命令書」の数だけ使え、その範囲内ならどの国に何回使ってもかまいません。作戦に応じて使い分けてください。命令書の数は自国の数によって増減します。命令書の数だけ戦略を行うと次の君主に順番が移り、各君主を1巡すると1ケ月経過します。

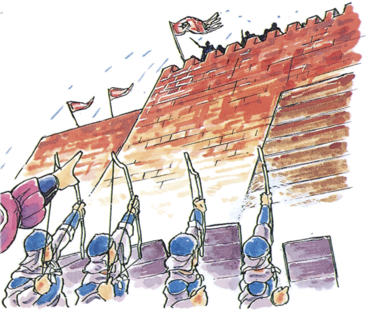
5 戦争

戦略中に他国から攻められたり、あるいは自分が攻めていくと戦争です。戦争は「戦術モード」で始まりますが、戦況によって「戦闘モード」さらに「一騎討ちモード」というふうに戦い方が変わっていきます。他国へ攻めて勝つと、その国が自分のものになります。



6 まとめ

以上のように、戦略モードでは内政などで着々と戦争の準備を進め、頃合を見て戦争を仕掛け、自国をどんどん拡大していく、これがプレイの大きな柱となります。



他にも自然の災害や民衆の反乱などのイベントが加わり、これらに対処しながら中国統一を目指すのです。

■ルール

1. 他の君主をすべて倒し、30国すべてを自分の国にするとゲームクリアです。エンディングが流れ、そのあと君主の実績を評価する統一度が発表されます。
2. 自分の国をすべて失うとゲームオーバー。
3. 君主が死んだときは、配下の武将から1人を新たな君主に任命し、ゲームを続けます。

3 ゲームの始め方

1 メニューを選ぶ

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニューが出ます。✚ボタンで選び、スタートボタンで決定してください。

1人 プレイ……1人用です。ゲームを最初から遊ぶときに選びます。

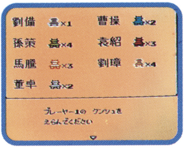
2人 プレイ……2人用。それぞれが別の君主を選んでプレイします。

キロクをよむ…前回のプレイで記録したところから続きを遊べます。

2 レベルを決める

✚ボタンで選びスタートボタンで決定。レベルが高いほど敵が攻めてきやすくなるなど、難しく設定されています。

3 君主を選ぶ



✚ボタンで選びⒶボタンで決定。君主によってスタート時の条件が違っているので、「君主別攻略ガイド」や「三国志マップ」を参考に選んでください。なお、プレーヤー2は2P側のコントローラーで操作します。

林之章

はやしのしょう

戦略篇

　中国統一に乗り出したからには、戦争は避けられません。いつかは判りませんが、必ずや直面するそのときのために、戦略モードで国力を充実させておくことが必要となるのです。

　「林之章」では戦略モードについて、操作法や画面の見方、コマンドなどを説明します。

■基本画面

セレクトボタンで道を表示。

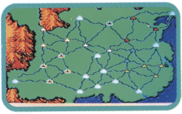
コマンドを表示。Ⓑボタンで武将データへ切り替え。

①戦略の順番がきたら✚ボタンで⇧カーソルを動かし、城（国）を選びます。

②城を選んでⒷボタンを押すと、メッセージ部に武将データが表示され、✚ボタンの上下で切り替えて見ることができます。ⒶまたはⒷボタンを押すと、元の画面に戻ります。

③城を選んでⒶボタンを押すと、国のデータとコマンドが表示されます。国のデータは✚ボタンの上下で切り替えて見ることができます。

④武将データや国データを表示していないときにセレクトボタンを押すと、城をつなぐ道が表示されます。



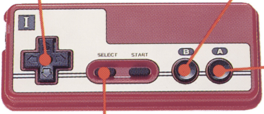
■コントローラーの使い方

ここで説明してあるのは戦略モードでの操作法です。戦争時の操作法は以下のページを見てください。

戦術モード⇨32〜33P　戦闘モード⇨38〜39P
一騎討ちモード⇨44P

✚ボタン
コマンド等の選択、カーソルの移動、武将・国データの切り替え、数字等の入力。

Ⓑボタン
コマンド等のキャンセル、武将データの表示とキャンセル。



Ⓐボタン
コマンド等の決定、メッセージの表示、メッセージの表示中に押すと早送り。

セレクトボタン
道の表示とキャンセル。

●武将データは戦略モードで城（国）を選び、Ⓑボタンを押すと表示され、✚ボタンの上下で切り替えて見ることができます。表示の意味は次のとおりです。

体（体力）　戦闘などで減り、０になると死んでしまいます。町のコマンド「病院」で回復できます。

知（知力）　数字が大きいほど城のコマンド「国造り」「情報集め」「策略」「防災」を効果的に行うことができ、戦争では「計略」や「戦術」にも影響します。町のコマンド「学問所」で上げます。

武（武力）　戦争での攻撃力を表し、配下の兵も武将と同じだけの武力を備えています。レベルが上がるとアップします。

徳（人徳）　数字が大きいほど城のコマンド「情報集め」で効果があり、また、敵の武将を味方にしやすくできます。この数値だけは変えることができません。

忠（忠誠度）　君主に対する忠誠度。数字が小さいほど裏切りやすくなるので、倉のコマンド「与える」で上げておくことが必要。

経（経験値）
敵の武将や兵を倒すと加算され、一定数たまるとレベルがアップします。

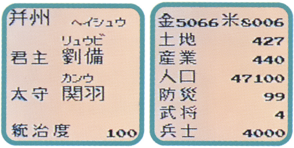
レベル
一定の経験値をためるとアップし、武力や部隊編成に影響を与えます。詳しくは46～47ページで。

軍の属性
平軍・水軍・山軍の３種類あり、戦術モードの移動に影響します。詳しくは34～35ページで。

兵数
部隊の兵数。軍隊のコマンド「徴兵」で武将１人につき1000人まで雇えます。歩兵・弓隊・騎馬の３種類あり、武力とレベルによって編成の割合が決まっています。詳しくは40～41ページで。

武器と防具
一騎討ちモードでの攻撃力・防御力を上げます。町のコマンド「武器屋」か戦術モードに出る「村」の「武器屋」で買い替えることができます。
①特定の武将にしか装備できないものがあります。
②互いの装備によって相性があり、攻撃の成功率に大きく関わってきます。
③武器の重量が大きいほど攻撃力は高くなりますが、素早さは下がります。

3 戦略モード／国のデータ

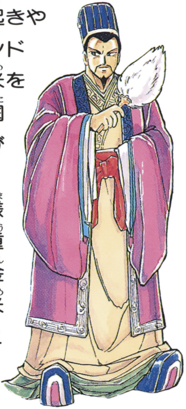


●戦略モードで城（国）を選びⒶボタンを押すと、国名などが表示され、このとき✚ボタンを上か下に入れると国のデータが表示されます。

国のデータは城のコマンドを選んでも表示され、軍隊・倉・町のコマンドを選んだときは、そのコマンド専用のデータが出ます。

統治度
国を治めている度合を示したもの。数字が小さいと、民衆の反乱が起きやすくなります。倉のコマンド「与える」で民衆に金や米を施すか、城のコマンド「国造り」でアップし、戦争が起こるとダウンします。

金
国の財源。命令のたびに様々な出費があるので大変重要です。４月にある「税金の徴収」で増えますが、米や宝を売って、金にすることもできます。



米　米の蓄え。戦争のときに兵糧として使います。10月にある「米の収穫」で増え、町のコマンド「商店」で売り買いもできます。

土地　農地の開発度を表します。国造りのコマンド「土地の開墾」でアップし、数字が大きいほど10月の収穫も多くなります。戦争や災害、反乱が起きるとダウンします。

産業　産業の発達度を表します。国造りのコマンド「産業の発展」でアップし、数字が大きいほど4月の税金も多くなります。戦争や災害、反乱でダウンします。

人口　国の人口。国造りのコマンド「町の開発」でアップし、税金と米の収穫の両方に影響します。戦争や災害、反乱でダウンします。

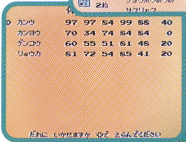
防災　災害への対策の度合を示しています。城のコマンド「防災」でアップし、数字が大きいほど、災害時の被害を小さくできます。

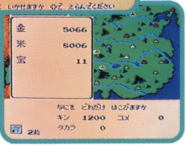
武将　その国にいる武将の数です。最低１人はいないと国を領地にすることはできず、また、１国には、最高10人までの武将をおくことができます。

兵士　その国の武将が、配下として率いている兵士の総数です。

4 戦略モード／コマンド(1)

●コマンドはその内容によって城／軍隊／倉／町の４つに分かれ、それぞれがさらにいくつものコマンドに枝分かれしています。



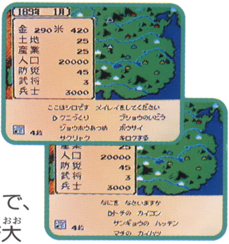


①コマンドは✚ボタンでカーソルを左右に動かして選び、Ⓐボタンで決定します。キャンセルはⒷボタンです。コマンドがさらに分かれるときも、同様に決定します。

②コマンドを決定すると、どの武将に実行させるか聞いてきます。✚ボタンの上下で選び、Ⓐボタンで決定してください。

③数字の入力があるときは、✚ボタンの左右でケタを移動し、上下で数を変えてください。

城のコマンド(1)



城のコマンドは内政や外交などが中心です。国を豊かにし、かつ、それを維持していくための命令があります。

クニづくり【国造り】

国土を開発するコマンドで、知力の高い武将ほど効果が大きく、同時に統治度もアップできます。

①トチのカイコン【土地の開墾】

土地の価値を上げ、10月の米の収穫を増やします。

②サンギョウのハッテン【産業の発展】

産業を伸ばし、4月の税金の徴収を多くします。

③マチのカイハツ【町の開発】

人口を増やし、4月と10月両方の収入を上げます。

ジョウホウあつめ【情報集め】

情報集めに行かせ、金や米、宝、在野の武将を探してきます。知力や人徳の高い武将ほど、よい結果を期待できるでしょう。

城のコマンド(2)

サクリャク【策略】

外交政策に関するコマンドで、3種類あります。

①ドウメイ【同盟】

他の君主と同盟を結ぶコマンド。知力が高いほど成功しやすく、成功すると12カ月間、両国の間では戦争がおこりません。

なお、同盟期間は同盟相手を選択する画面で表示されます。

②リカン【離間】

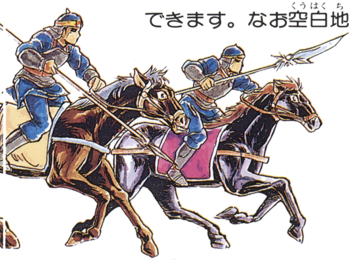
敵の君主と武将を仲たがいさせ、武将の忠誠度を下げます。実行する武将の知力・人徳が高いほど、また、離間させたい武将の知力・人徳・忠誠度が低いほど、成功しやすくなります。

③ヒキヌキ【引き抜き】

敵国の武将を引き抜いて、自分の配下にします。実行する武将の知力・人徳が高いほど、また、引き抜かれる武将の知力・人徳・忠誠度が低いほど、成功しやすくなります。

ブショウのいどう【武将の移動】

道でつながっている自国、または空白地へ武将を移動させるコマンド。移動先の国の武将数が10人を越えない範囲なら、一度に何人でも移動することができます。なお空白地へ移動したときは、その国が新たに領地となります。

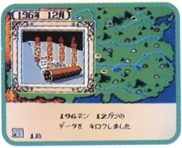


ボウサイ【防災】

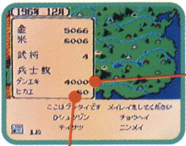
日照りや洪水など、災害による被害を抑えるため、工事をして防災値をアップさせるコマンドです。知力が高いほど、効率よく行うことができます。

キロクする【記録する】

ゲームを記録するコマンドです。次に始めるときに、「キロクをよむ」を選べば、記録したところから続けることができます。



軍隊のコマンド



軍事に関する命令で、画面に軍隊のデータが出ます。

ゲンエキ

武将の率いる兵の総数。

ヒカエ

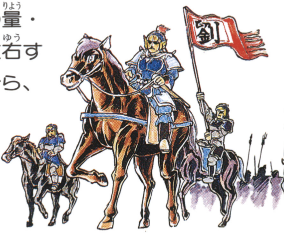
「徴兵」のコマンドで雇ったとき、武将に振り分けなかった兵の数。

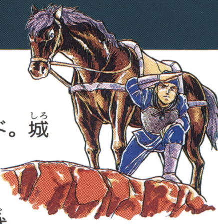
シュツジン【出陣】

道でつながっている敵国へ戦争を仕掛けるコマンド。出陣先・参加する武将・持っていく金と米の量・総大将を決定すると、戦争開始です。

参加する武将はもちろんですが、持っていく金と米の量・総大将も、戦争の勝敗を左右する大切な要素になりますから、よく考えて決めましょう。

戦争については29〜48ページを読んでください。

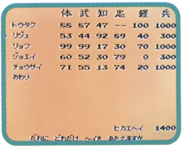




テイサツ【偵察】

敵国のデータを見るコマンド。城（国）を選んでⒶボタンを押すと表示され、Ⓐボタンで国のデータ、✚ボタンの上下で武将データを見ます。他の国を見るときはⒷボタンで。

チョウヘイ【徴兵】



兵を雇うコマンドで、100人につき金20が必要です。徴兵したら✚ボタンの上下で武将を選び、左右で振り分けてください。配属は武将１人につき1000人までで、余りはヒカエになります。ヒカエの兵だけで配属させたいときは、０人の兵を雇うという方法で行ってください。「オワル」を選び、Ⓐボタンで決定します。

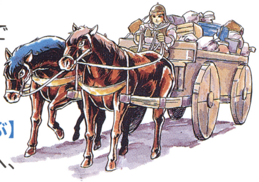
ニンメイ【任命】

太守を任命します。このコマンドだけは命令書を使いません。他国に攻められたときは太守が総大将になり、また、倉のコマンド「与える」は太守の人徳によって効果が変わるので、武将データを見て適任者を選ぶようにしましょう。

なお、君主のいる城では、自動的に君主が太守となります。

倉のコマンド

物資を保管するところで、その出し入れに関する命令を行います。画面には倉のデータが表示されます。



城のコマンド「情報集め」で手に入れ、武将に与えたり、商店へ売ることができます。

ブッシをはこぶ【物資を運ぶ】

道でつながっている自国へ、金・米・宝を運ぶコマンドです。

あたえる【与える】

武将や民衆に施すコマンドで次の2つがあります。

①ハイカのブショウ【配下の武将】

武将に金か宝を与えて忠誠度を上げます。太守の人徳が高く、与える量が多いほど効果があり、金は100まで、宝は1個ずつ与えます。

②シロのミンシュウ【城の民衆】

民衆に金や米を与えて統治度を上げます。太守の人徳が高く、与える量が多いほど効果があり、金と米は同時に各100まで与えることができます。

町のコマンド

町には4種類の施設がありますが、国によって備わり方にばらつきがあります。

ブキヤ【武器屋】

武将が装備する武器・防具を売っています（武器と防具については17ページ参照）。

ガクモンジョ【学問所】

武将に勉強させて知力を上げます。知力の低い武将だと、1回の費用もよけいにかかります。

ビョウイン【病院】

戦争で傷ついた武将の体力を回復させます。1回につき金50が必要になります。

ショウテン【商店】

米と宝の取り引きをします。米はその城の相場にしたがって売り買いの両方を行い、宝は1つにつき金100で売ることができます。

5 イベント

●年月の経過に応じて、次のようなイベントが起こります。

（月）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

税金の徴収

産業と人口および統治度の値に応じて、金が増えます。

洪水

洪水が起こると人口、米、産業などに被害を与え、統治度と防災値がダウンします。防災値が高いほど、被害を小さく抑えられます。

日照り

日照りが起こると人口、兵数、土地に被害を与え、統治度と防災値がダウンします。防災値が高いほど、被害を小さく抑えられます。

米の収穫

土地と人口および統治度の値に応じて、米が増えます。

火之章

ひのしょう

戦争篇

計略戦、白兵戦、そして一騎討ち――戦況はたえず変化します。力に頼ってばかりでは勝利は難しいでしょう。周到な作戦があり、局面を有利にしてこそ、はじめて力が活きてくるといえます。

「火之章」では戦術・戦闘・一騎討ちの各モードについて順に操作法や画面の見方、コマンドなどを説明していきます。

1 戦争のルールと進め方

●戦略中に敵国に攻められたり、軍隊のコマンド「出陣」を使うと戦争が起こり、攻め込んで勝ったときはその国を領地にできます。最終的には30ヵ国すべてを領地にしなければいけません。

■戦争の進め方

1 戦術モード

戦争は戦術モードで始まります。城下のマップ上にユニット（武将と配下の兵をまとめた駒）を配置したら、交互にコマンド入力で操作します。

2 戦闘モード

敵と味方のユニットが接したとき「攻撃」コマンドを使うと戦闘モードに入ります。ユニットが武将と兵の駒に分かれ、真向から激突します。

■ルール

①総大将／敵の総大将を討ち取るか、捕虜にする、または退却させると勝ち。
②城の占領／敵の城を占領すると勝ち。
③兵糧切れ／米が０になると兵糧切れで退却。
④期限切れ／戦争期間が30日を過ぎると、攻めた側が退却。

3 一騎討ちモード

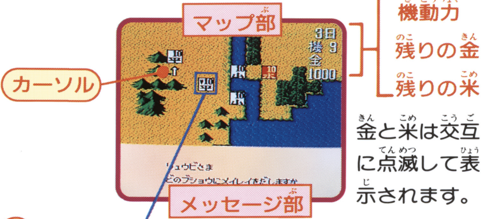
さらに戦闘モード中に武将の駒同士がぶつかると、

自動的に一騎討ちモードとなります。

4 まとめ

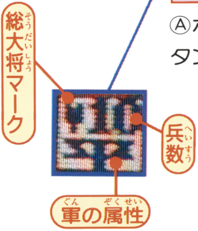
以上３つのモードで戦争が行われます。戦術モードだけで終わることもありますが、普通はまず戦術モードで相手の戦力を弱めておき、戦闘モードで武将を討ち取るという形になります。一騎討ちは武力の高い武将が戦闘モードで不利なとき、一発逆転を狙う手として有効です。

■基本画面



金と米は交互に点滅して表示されます。

Ⓐボタンでコマンド、Ⓑボタンで武将データを表示。



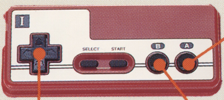
【ユニット】

攻めた側が白、攻められた側が赤になります。

①最初にユニットの配置を行います。✚ボタンでユニットを移動し、Ⓐボタンで決定してください。なお、配置できる場所は限定されています。

②攻めた側から操作を始めます。まず✚ボタンでカーソルを動かしてユニットを選び、Ⓐボタンでコマンドを表示。次にコマンドを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。キャンセルはⒷボタンで。

■コントローラーの使い方



Ⓐボタン

コマンドの表示・決定、ユニットの配置先・移動先の決定、メッセージの送り。

✚ボタン

カーソル・ユニットの移動、コマンド等の選択、数字の入力。

Ⓑボタン

コマンド等のキャンセル、武将データの表示とキャンセル。

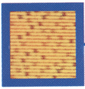
③コマンドを使うと「機動力」を消費します。機動力は戦争に参加している兵数で決定され、その範囲内なら続けてコマンドを使えます。機動力がなくなると相手側に交代、両軍が終わると1日が経過します。なお、機動力は全部使う必要はなく、余った分は翌日に加算されます（ただし上限あり）。

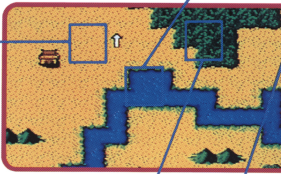
④期限は30日。1日たつごとに兵数に応じて米が減っていきます。

⑤ユニットを選んでⒷボタンを押すと、武将データが表示されます（敵、味方の両方とも）。

■戦術モード／地形

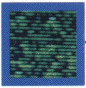
●マップ上の地形はユニットの移動や計略に影響を与えます。その効果を知り、利用していくことが、勝利のカギといえるでしょう。
　軍の属性によってもその効果は変わります。平軍だと林での移動は楽ですが、山や川では多くの機動力が必要で、同じように水軍は川で有利、山軍は山で有利になります。





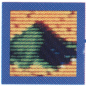
平地

どの軍にとっても移動には便利ですが、「火計」「劫火」など火攻めの危険があります。



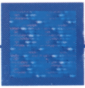
林

林の中は水軍・山軍の移動が不便になります。また、最も計略にさらされやすい地形です。



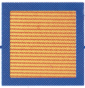
山

平軍・水軍が苦手とする地形で、計略の危険性は林に次ぐ高さ。



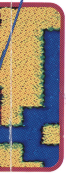
川

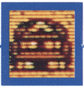
水上を進むなら水軍が有利。しかし「乱水」「連環」など水を使う計略には注意が必要です。



砂地

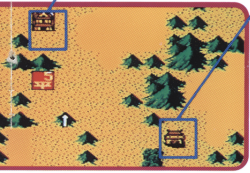
移動には不便ですが、計略にさらされる度合はたいへん低いのが特徴です。





城

守る側にとっては最も安全。ほとんどの計略が通じず、しかも戦闘モードではたいへん有利な陣形で戦えます。



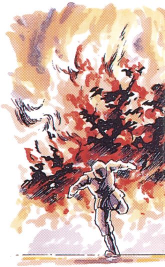
村

村には次の3つのうちのどれかが備わっており、上に止まると利用することができます。移動や計略については平地と同じ扱いです。

①米屋／米を買うことができます。
②武器屋／武器や防具の買い替えができます。
③病院／武将の体力を回復できます。

4 戦術モード/コマンド

●戦術モードのコマンドは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。キャンセルするときはⒷボタンです。



いどう【移動】

ユニットを移動させるコマンドです。✚ボタンでユニットを動かし、Ⓐボタンで移動先を決定してください。

なお、Ⓐボタンで決定する前なら、Ⓑボタンでユニットを1マスずつ戻すことができます。移動し直すときに使ってください。

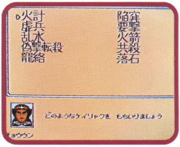
※移動に使う機動力は、64ページの一覧表「移動の消費機動力」をご覧ください。

こうげき【攻撃】

隣あっている敵ユニットを攻撃するコマンドで、実行すると戦闘モードに入ります。

コマンドを選んだら、✚ボタンで攻撃するユニットを選択、Ⓐボタンで決定してください。消費する機動力は2です。

けいりゃく【計略】



計略を用いて敵ユニットにダメージを与えるコマンド。

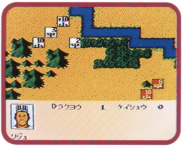
知力が高いほど使える種類が多くなり、特定の武将にしか使えない計略もあります。ユニット間の距離が近いほど、また、かける側の知力が高く、かけられる側の知力が低いほど成功率が高くなります。

※各計略は64～65ページの一覧表で。

たいき【待機】

これ以上命令するつもりがなければ、このコマンドで相手側に交代します。余った機動力は翌日分に加算されます(ただし上限あり)。なお、待機命令自体には機動力は消費しません。

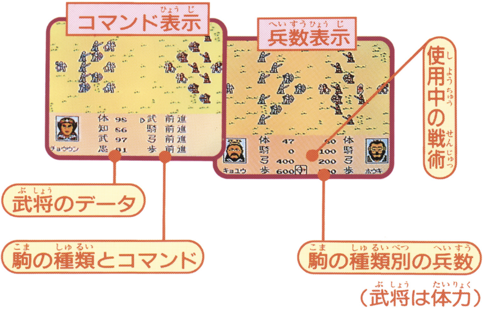
たいきゃく【退却】



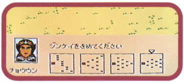
戦争から逃れて国へ帰るコマンドで、機動力は消費しません。出陣してきた国に限らず、道でつながっていれば、他の領地でも空白地でもかまいません。

5 戦闘モード/操作法

●双方のユニットが武将の駒と100人単位の兵の駒に分かれ、武力にまかせて激突するのが戦闘モード。武力が高いほど有利ですが、知力の高い武将には「戦術」という手もありますから、軽視はできません。

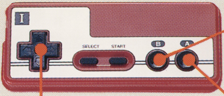


①戦闘の前にまず陣形を決定します。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。



②続いてコマンド表示が出ます。✚ボタンの上下で兵の種類を選び、左右でコマンドを入力してください。Ⓐボタンを押すと画面が「兵数表示」に変わり、駒がコマンドにしたがって行動します。

■コントローラーの使い方



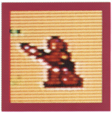
Ⓑボタン
駒ごとの兵数の表示とキャンセル。

✚ボタン
駒の種類の選択、コマンドの選択。

Ⓐボタン
コマンドの決定、コマンドの表示、メッセージの送り。

③途中でコマンドを変えたいときはⒶボタンを何度も押してください。戦闘が中断され、コマンドが出ます。なおコマンド表示中にⒷボタンで、各駒の残り兵数（武将は体力）が出ます。
④相手の駒に接すると自動的に攻撃します。互いの武力に応じ、触れられた側の数が減って、0になると全滅、その駒は画面から取り除かれます。
⑤武将の駒同士が接するか、「戦術」のコマンド「挑発」に成功すると、一騎討ちモードに入ります。
⑥敵の武将を倒すか、捕虜にする、または退却させると戦術モードに戻ります。

●兵の駒には４つの種類があり、各駒ごとに特徴があります。その違いを知っていれば、コマンドもこまめに指示できるし、能力を最大限に活かすことができるでしょう。駒は歩兵➡弓隊➡騎馬➡武将の順で１巡し、それぞれの駒ごとに、攻撃した側とされた側が交代で動きます。

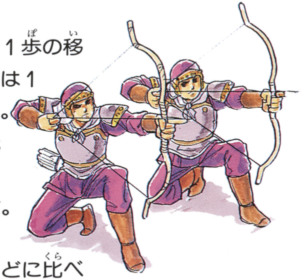


■歩兵

１巡で１歩の移動、または１回の攻撃。目立った動きはできませんが、攻撃力は弓隊を上回ります。

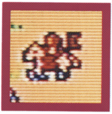
■弓隊

１巡に１歩の移動、または１回の攻撃。攻撃力そのものは最も低いのですが、離れた敵に攻撃することができます。



■騎馬

歩兵などに比べると倍の行動力をもっています。１巡に２歩の移動か２回の攻撃、または1歩の移動と1回の攻撃を行うことができます。



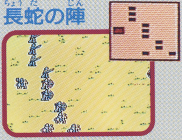
■武将

騎馬と同様の行動力があり、加えて攻撃・防御とも抜群の力を誇ります。勝敗を決定する駒でもあります。

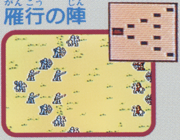
■陣形

陣形は下の4種類。長蛇・雁行は広範囲をカバーし、左右から回り込んで敵武将を狙えますが、自軍中央を突破されやすい欠点もあります。錐行・魚鱗は陣形をくずさず、全面衝突するのに向いています。

長蛇の陣

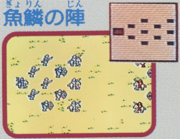


雁行の陣



錐行の陣

魚鱗の陣



●戦闘モードのコマンドは、✚ボタンの上下で兵の種類を選び、左右で切り替えて入力します。Ⓐボタンを押すと決定、コマンドにしたがって兵が動きます。

ゼンシン【前進】

敵の武将を目指して前進し、敵の駒にぶつかると攻撃します。

コウタイ【後退】

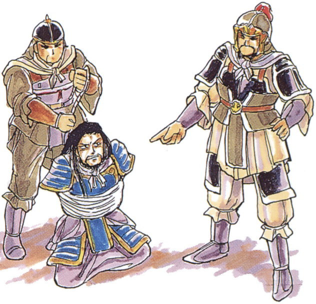
スタートした側へ引き返し、最終的には画面外へ退却します。武将の駒が退却すると戦術モードに戻ります。

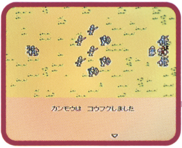
タイキ【待機】

その場に留まって、敵と接したときだけ攻撃します。

ホウイ【包囲】

攻撃しないで、敵の武将を取り囲むように近づいていきます。うまく包囲できると武将が降伏し、味方にすることができます。ただし、敵将の体力をかなり減らしておくことが必要です。





センジュツ【戦術】

戦闘モードの際、武将には戦術ポイントが与えられ、その範囲内でいろいろな作戦を実行できます。

知力が高いほど多くのポイントをもち、使える種類も多くなります。ただし、1つの戦術を使っている間は、他の戦術を使えません。また、ポイントはいったん戦術モードに戻ると回復します。

※各戦術の内容は66ページの一覧表をご覧ください。

8 一騎討ちモード

●戦闘モード中に武将の駒同士が接したり、「戦術」のコマンド「挑発」に成功すると、一騎討ちモードが始まります。

体力ゲージ

体力を赤色で表示。0になると死んでしまいます。

■操作法

①コマンドを１回ずつ入力して命令します。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

②攻撃されると双方の武器や防具、武力などに応じてダメージを受け、体力ゲージが0になると死んでしまいます。なお、軽い武器ほど先手を取りやすくなりますが、威力は重い方が上回ります。

③先に相手を倒すか、降参、または退却させると勝ちです。勝負が決まると戦闘モードに戻ります。

■コマンド

けんせい【牽制】

確実にダメージを与えることができますが、あまり強力ではありません。

こうげき【攻撃】

攻撃力にみあうだけのダメージは与えられますが、かわされることもあります。

せんじゅつ【戦術】

①せっとく【説得】

降伏を勧めますが、失敗すると相手が一騎討ちをやめることがあります。

②ばとう【罵倒】

相手を怒らせて攻撃の成功率を下げます。

すてみのこうげき【捨て身の攻撃】

強力ですが失敗すると自分がダメージを受けます。

たいきゃく【退却】

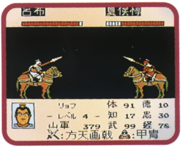
一騎討ちを避けて戦闘モードに戻ります。ただし追い打ちにあうこともあります。

こうさん【降参】

敵の捕虜になります。

データ【データ】

武将データを表示。✚ボタンの上下で切り替えて見ます。

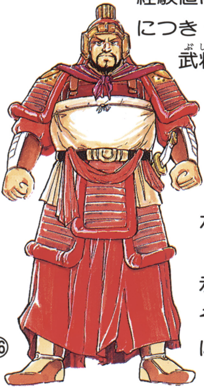


9 武将のレベルアップ

●戦争で敵を倒すと経験値がもらえ、それが一定量に達するとレベルアップします。レベルアップすると武力が上がり、兵の編成が有利になるので、ますます戦争で活躍できるようになるでしょう。

また、町のコマンド「学問所」で知力をアップしておけば「計略」や「戦術」も覚えていきます。武将は使い捨てにせず、育てていくことが大切です。

■レベルアップの条件



経験値は兵士１人につき１ポイント、武将を倒すと倒した武将の知力＋武力がポイントとしてもらえます。

ためた経験値は武将データで表示され（100ポイント単位で表示、それ以下は省略）、それが一定量に達するとレベルが上がります。

■レベルアップの効果

①武力がアップします。ただし90を越えるとそれ以上はアップしません。

②兵の編成が有利になります。ただし、これはレベルの他に武力も関係してきます。編成はレベルと武力が低いほど歩兵の数が多く、高くなるほど騎馬の数が多くなるようになっています。

※編成については67ページの一覧表をご覧ください。

●すでに説明したことも含め、ここで武将を強くする手段をもう一度おさらいしておきます。

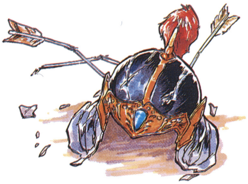
1 **知力のアップ**…町のコマンド「学問所」で知力を上げると「計略」や「戦術」を覚え、成功率もアップします。

2 **武力のアップ**…敵を倒して経験値をため、レベルを上げるとアップ。攻撃力・防御力が高くなり、兵の編成も有利に。

3 **武器と防具の買い替え**…町のコマンド「武器屋」で買い替えれば、一騎討ちモードでの攻撃力・防御力がアップします。

10 戦争が終わると

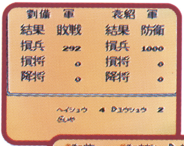
●戦争が終わると結果が表示されます。攻め込んで勝ったときは、総大将が太守になってその国を治めていくことになります。傷ついた武将を治療したり、兵を補充したり、さらには戦争で荒れた国を再開発したりと、たくさんの仕事が待っています。ぬかりなく行い、次なる戦いに備えましょう。

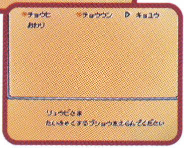


■敗戦したとき――退却について

戦争に負け、武将が生き残っているときは退却させなければいけません。✚ボタンで退却させる国を選び、Ⓐボタンで決定してください。総大将か太守がいるときは、まずその武将だけ決定し、次に残りの武将を決定します。

また、周りがすべて敵国で退却する国がないときは「ざいや」を選びます。在野に落ちた武将は、城のコマンド「情報集め」で再び配下にすることができます。





山之章

やまのしょう

資料篇

以上の章で操作法についてはすべて終了、ここからは資料篇となります。具体的な戦略法や君主別攻略ガイド、操作等の一覧表など、プレイの際に役立つ情報をお教えしましょう。

1 戦略アドバイス(1)

●シミュレーションゲームには絶対という作戦などないのですが、それでも最低限の基本は必要です。ここでは具体的な戦略の進め方を紹介しましょう。

1 国力の充実

何をするにも必要なのが金。ゲームが始まったら、まず城のコマンド「国造り」で土地・産業・人口を伸ばし、運用資金の確保に努めましょう。少なくとも最初の1、2年は地道に進めることが大切です。

2 災害の防止

同じくスタート時から注意したい災害防止。城のコマンド「防災」や倉のコマンド「与える」で自然災害や民衆の反乱を予防します。せっかくの開発を台無しにしないよう、国造りの合間に行いましょう。

③人材の発掘

武将の補充も大切。武将が少ない国は標的にされやすいので、①や②に劣らず優先して行う必要があります。「情報集め」をはじめ様々な方法があるので、チャンスは確実に活かし、人材確保に努めましょう。武将の増員は勝利への近道でもあるのです。

①城のコマンド「情報集め」……知力と人徳の高い武将に探させましょう。

②城のコマンド「策略」……忠誠度が低い武将を、「引き抜き」ましょう。絶対ほしい人材なら「離間」で前もって忠誠度を下げる手も。

③計略の「籠絡」……戦局も有利になり一石二鳥。

④戦闘モードで捕虜にする……「包囲」のコマンドでうまく武将を取り囲めばOK。この方法なら敵武将の忠誠度が高くても味方にできます。

⑤一騎討ちモードで降伏させる……「戦術」のコマンド「説得」を使います。

⑥成人を待つ……一定の年月がたつと、成人した武将が配下になります。これは完全に運まかせ。

■戦略アドバイス(2)

4 武将の育成

①忠誠度のアップ

武将は増やすだけでなく育成も大切。まず必要なのは忠誠度を上げることで、最低でも70にしておくと安心です。戦争で寝返られたりすると、機動力にも影響するので、全武将に必要です。

②智将を育てよう

全武将の知力を上げるのは命令書のむだづかい。ある程度知力の高い武将に絞り込みましょう。様々な戦略のことを考えれば、徳の高い者を選ぶとより効果的です。

③闘将を育てよう

武力も知力と同じで、武力60～70くらいの者を80以上に育てた方が効果があります。もちろん戦闘を考えて体力の高い者を選びます。1国に闘将と智将を最低1人ずつおき、それをサポートする武将を数人、これを当面の目標としましょう。

5 軍備の強化

①徴兵

兵を雇うと歩兵→弓隊→騎馬の順で補充されます。200～300人雇っても弱い兵しか補充されないので、雇うときは最大1000人を一度に。

②兵力の配備

1、2年したら、いつ攻め込まれてもいいように、敵国と接した国へ武将を集めましょう。自国としか接しない安全地帯には、知力と人徳がそこそこ高い武将を1人おき、金や人材の確保に当たらせます。

安全地帯では金や人材を確保し、前線へ送り込む。

③出陣

出陣の際にも智将と闘将は欠かせません。機動力を多くとるため、他の武将も多く連れていきましょう。兵糧切れに注意し、武将3～4人あたり最低でも1000の米を持っていくと安心です。

②君主別攻略ガイド

●ゲームスタート時に選ぶ君主は、城の数や武将の数、また地理的条件などが異なっており、おのずと戦略の立て方も違ってきます。

ここからは基本戦略にのっとって各君主別に傾向と対策を説明し、スタート時の設定を表にして紹介しましょう。

■表の見方

㊦……武器屋
㊫……学問所
㊩……病院
㊚……商店

体……体力　　忠……忠誠度
知……知力　　レ……レベル
武……武力　　軍……軍の属性
徳……人徳

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
涼州	武学病商	馬騰	80	54	82	84	—	3	山
		韓遂	68	81	43	78	76	1	平
西平関	武病	侯選	81	43	72	53	71	1	山
		成宜	84	25	66	41	73	1	平
安定	病商	程銀	80	34	73	54	78	1	山
		張横	81	37	64	36	75	1	平
		趙月	77	38	60	42	68	1	平

劉備

【プロフィール】漢王室の血をひきながらも今は没落の身。しかし人間的魅力にあふれ、多くの優れた武将が彼の元へ集まって、やがて蜀の国を打ち立てました。

【戦略】武将は精鋭ぞろいですが、頭数が少なく国も1つ。南には董卓という強豪が控えているので序盤は守りに徹し、武将の発掘や国の開発に精を出しましょう。すぐ隣の空白地は気になりますが、武将がそろわないうちに手を出すと、すぐさま敵の侵略にあってしまいます。まずは武将を増やすのが一番、特に諸葛亮は是が非でもほしいところです。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
并州	武病商	劉備	78	65	71	99	—	1	平
		関羽	97	84	97	88	99	2	水
		張飛	99	20	98	35	98	2	山

孫策

【プロフィール】 戦時には自らが先陣を切って戦った無類の闘将。若くして世を去りましたが、後を継いだ弟の孫権は、孫策の親友、周瑜らの助力によって呉を確立します。

【戦略】 広い領土の割に接する敵も少なく、また武力の高い武将がそろっているので序盤は比較的安全です。海岸沿いでは国造りを進め、敵と接する江夏、楊州には智将を育てて配することが当面の課題といえるでしょう。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
建業	㊝㊫㊮㊪	孫策	90	61	95	90	—	1	水
		周善	81	46	67	54	85	1	水
		朱治	71	55	60	68	88	1	平
江夏	㊝㊮㊪	韓当	84	57	70	88	83	2	水
		太史慈	92	49	94	76	85	2	山
楊州	㊫㊪	程普	80	73	60	79	89	2	平
		黄蓋	72	70	79	80	84	2	水
建安	㊝㊮	陳武	78	36	65	32	77	1	水

馬騰

【プロフィール】多くの闘将を率いて西域に確固たる支配をひき、部下や民衆の信望を集めていました。その分、他国からは危険視され、後年、曹操の策略によって命を落としています。

【戦略】他国に比べて発達の度合が低く、しかもこれを改善できる智将は韓遂以外に見当たりません。育成するにも元の数値が低いので、智将の発掘は急務といえます。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
涼州	(武)(学)(病)(商)	馬騰	80	54	82	84	—	3	山
		韓遂	68	81	43	78	76	1	平
西平関	(武)(病)	侯選	81	43	72	53	71	1	山
		成宜	84	25	66	41	73	1	平
安定	(病)(商)	程銀	80	34	73	54	78	1	山
		張横	81	37	64	36	75	1	平
		趙月	77	38	60	42	68	1	平

董卓

【プロフィール】三国志中でも屈指の悪役。非道の限りを尽くしましたが一度は天下を取り、曹操・袁紹・馬騰・劉備らの連合軍をも返り討ちにする力を持っていました。

【戦略】孫策以外すべての国に接し、地理的条件はきびしいものの、武将はそうそうたる豪傑ぞろい。しかし人徳の低い者が多いので、たえず忠誠度には気を配りましょう。まずは無難に南の空白地を狙い、国造りで確固たる基盤を築くこと。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
洛陽	㊞武学病商	董卓	88	47	87	11	—	5	山
		李儒	53	92	44	40	89	3	平
		呂布	99	17	99	10	30	4	山
		徐栄	60	30	52	47	79	1	平
		張済	71	13	55	21	74	2	平
長安	武学病商	賈詡	52	95	46	65	70	2	平
		李傕	70	17	72	24	82	2	山
		郭汜	66	24	62	12	81	1	水
		華雄	95	32	90	43	85	3	山
		樊稠	86	29	70	44	71	2	山

曹操

【プロフィール】 乱世の奸雄と評された曹操ですが、董卓と違っていたのは、実力に加えて人心をつかむ魅力をも兼ね備えていた点です。遂には大国・魏を打ち立てました。

【戦略】 強敵に取り囲まれ、地理的には最も苦しいかも。特に西の董卓はやっかいな存在です。１国の守りが手薄になるのを承知で、ここは西の徐州を手に入れてしまいましょう。学問所で知力を伸ばして、戦争・内政オールマイティな武将を充実させ、それから国造りにかかっても遅くはありません。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
兗州	㊖㊒㊔	曹操	82	89	84	97	—	2	山
		于禁	77	56	79	59	86	2	水
		夏侯惇	94	60	89	68	92	2	山
予州	㊒㊔	曹仁	84	59	76	64	89	1	水
		夏侯淵	96	33	87	51	91	2	山
		曹洪	85	56	69	60	87	1	平
		楽進	80	50	56	60	85	1	平

袁紹

【プロフィール】名門袁家の出身。青年時代は正義感や闘志にあふれ、打倒董卓軍の総指揮官にもなりました。しかし後年はその意気に欠け、曹操に大敗をきっする羽目となっています。

【戦略】地理的には安全地帯を確保しやすく、国造りはスムーズにいきそうです。武将もつぶぞろいで最多の11人。海岸沿いに南下し、他国が力をつける前に一気に序盤で勢力を広げるのもおもしろいかも。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
冀州	武学病商	袁紹	75	52	70	50	—	3	水
		顔良	91	37	89	52	87	2	山
		文醜	92	31	90	50	83	2	山
		田豊	40	93	35	89	90	2	平
幽州	武病	高覧	87	49	70	54	69	1	水
		袁熙	64	23	50	46	83	1	平
		郭図	54	80	31	25	82	2	平
青州	学病商	沮授	52	84	41	71	88	2	平
		審配	71	80	66	65	90	1	水
		袁譚	70	30	57	45	80	2	平
		逢紀	60	73	54	48	80	1	平

劉璋

【プロフィール】地の利に恵まれ、長く蜀の地を平定していましたが、温厚な性格は戦国時代には不向きでした。劉備が蜀に侵攻した際、民衆を苦しめたくないと、あえて降伏したのは有名な話です。

【戦略】武将の質と数、地理的条件ともに恵まれており、最も有利な形でスタートできます。特に東方の空白地は序盤だと敵もすぐには侵攻できないので、早めに確保しておくのが得策です。

領地	町の施設	武将	体	知	武	徳	忠	レ	軍
成都	(武)(学)(病)(商)	劉璋	61	44	39	77	—	2	平
		王甫	62	79	38	53	80	1	平
		黄権	59	78	42	68	87	1	平
		雷同	91	34	82	51	75	1	山
漢中	(武)(病)(商)	張任	90	74	84	90	93	2	山
		厳顔	85	66	86	86	86	3	山
		呉蘭	80	43	70	61	75	1	山
涪陵	(武)(商)	呉懿	78	73	68	75	81	2	水
		張松	38	90	19	59	73	1	平
雲南	(武)(病)(商)	法正	61	92	33	82	72	2	平
		孟達	80	76	72	60	70	1	山

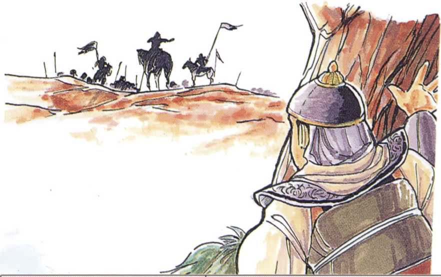
3 操作一覧表／戦略モード

■戦略モードの操作法

コマンド表示	✚ボタンで城を選び、Ⓐボタン
武将データの表示	✚ボタンで城を選び、Ⓑボタン
道を見る	セレクトボタン

■戦略モードのコマンド

<table>
<tr><th colspan="3">コマンド</th><th>効果</th></tr>
<tr><td rowspan="11">城</td><td rowspan="3">国造り</td><td>①土地の開墾</td><td>土地の価値を上げる</td></tr>
<tr><td>②産業の発展</td><td>産業を発展させる</td></tr>
<tr><td>③町の開発</td><td>人口を増やす</td></tr>
<tr><td colspan="2">情報集め</td><td>財宝、武将などを探しに行く</td></tr>
<tr><td rowspan="3">策略</td><td>①同盟</td><td>敵国と同盟を結ぶ</td></tr>
<tr><td>②離間</td><td>敵国の武将の忠誠度を下げる</td></tr>
<tr><td>③引き抜き</td><td>敵国の武将を味方にする</td></tr>
<tr><td colspan="2">武将の移動</td><td>隣接する自国か空白地へ武将を移動する</td></tr>
<tr><td colspan="2">防災</td><td>防災値を上げる</td></tr>
<tr><td colspan="2">記録する</td><td>ゲームを記録する</td></tr>
</table>



	コマンド		効果
軍隊	出陣		隣接する敵国へ攻め込む
	偵察		敵国のデータを見る
	徴兵		兵を雇う
	任命		太守を任命する
倉	物資を運ぶ		隣接する自国へ金などを運ぶ
	与える	配下の武将	金か宝を与え忠誠度を上げる
		城の民衆	金か米を与え統治度を上げる
町	武器屋		武将の武器、防具を買う
	学問所		武将の知力を上げる
	病院		武将の体力を回復させる
	商店		米などの売り買いをする

■操作一覧表／戦術モード

■戦術モードの操作法

ユニットの配置	✚ボタンで配置場所を選びⒶボタン
コマンド表示	✚ボタンでユニットを選びⒶボタン
武将データの表示	✚ボタンでユニットを選びⒷボタン

■戦術モードのコマンド

コマンド	効　果
移動	ユニットを移動する
攻撃	隣接する敵ユニットを攻撃する
計略	敵ユニットに計略をしかける
待機	相手側と交代する
退却	戦争から逃れて国へ戻る

■移動の消費機動力

	城	平地	林	山	川	砂地
平軍	6(4)	2(1)	3(2)	5(3)	5(3)	4(3)
水軍	6(4)	3(2)	5(3)	6(4)	3(2)	4(3)
山軍	6(4)	3(2)	5(3)	3(2)	6(5)	4(3)

※(　)内は兵数500人以下の場合

■計略一覧

種類		攻撃条件	効　果
火計	6	平地・林	火を放って敵兵を減らす
陥穽	5	林・山	罠で武将の体力を減らす
虚兵	4	林・山	煙をたき敵を足止めする

種類		攻撃条件	効果
要撃	6	林・山	奇襲をかけ敵兵を減らす
乱水	7	川	舟を沈めて敵兵を減らす
火箭	8	総大将	敵の米を焼き払う
偽撃転殺	8	自分が敵の城に接する	城に奇襲をかけ、敵兵を減らす
共殺	8	林・山で接する複数の敵	接している敵同士を同士討ちさせる
籠絡	10	城以外	敵将を味方にする
落石	9	自分が城・山にいるときに接する敵	落石で敵兵を減らし、同時に敵将の体力を減らす
連環	9	川で接する複数の敵	水上で接する複数の敵を足止めする
十面埋伏	10	十面埋伏した部隊から左右5マス以内の林にいる敵	兵を待ち伏せさせ、侵入した敵兵を減らす（成功もしくは5日過ぎると自分の兵は消滅）
水攻	10	川で接する複数の敵	水上の敵同士を同士討ちさせる
連弩	8	自分が城にいて接する敵	矢を降らせて敵兵を減らす
劫火	12	城・砂地以外で接する敵	複数の敵を火で取り囲み兵を減らす
奇門遁甲	10	城・川以外	敵を足止めして兵を減らす（5～8日間有効）

■操作一覧表／戦闘モード・一騎討ちモード

■戦闘モードの操作法

コマンド表示	Ⓐボタンを何度も押す
兵数の表示	コマンド表示中にⒷボタン

■戦闘モードのコマンド

コマンド	効果
前進	敵武将めがけて進み、敵の駒に当たると戦闘
後退	スタートした側へ引き返す
待機	その場に留まり、敵と接すると戦闘
包囲	敵武将を取り囲む（攻撃はしない）
戦術	戦術を使う

■戦術一覧

マーク	戦術	ポイント	効果
	挑発	3	一騎討ちを誘う
止	呪縛	4	敵武将を一定の間動けなくする
	強弩	6	一定の間、弓の飛距離を伸ばす
士	士気向上	9	一定の間、兵の攻撃力を上げる
	火矢	10	一定の間、弓の攻撃力を上げる
	爆炎	12	武将が一発だけ爆弾を放つ

■レベルと武力による部隊編成一覧(単位:100人)

武力 レベル	0～49 騎：弓：歩	50～79 騎：弓：歩	80～99 騎：弓：歩
1	0：3：7	1：2：7	2：3：5
2	0：4：6	1：3：6	2：4：4
3	1：4：5	2：3：5	3：3：4
4	2：3：5	3：3：4	4：3：3
5	2：4：4	3：4：3	5：3：2
6	3：4：3	4：3：3	5：4：1
7	4：3：3	5：3：2	6：3：1
8	4：4：2	5：4：1	6：4：0

■一騎討ちモードのコマンド

コマンド		効果
牽制		確実にダメージを与える
攻撃		強力だがかわされる危険もある
戦術	説得	降伏を勧める
	罵倒	相手の攻撃の成功率を下げる
捨て身の攻撃		最大の攻撃力があるが失敗すると自分がダメージを受ける
退却		戦闘モードに戻る
降参		降参して敵の捕虜になる
データ		武将データを見る

三国志II 覇王の大陸

城の色分けはスタート時の設定です。

劉備　孫策　馬騰　董卓
曹操　袁紹　劉璋　空白地

ファミリー コンピュータ™ は任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651
●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで
㈱ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。